



ISTITUTO COMPRENSIVO "M. D'AZEGLIO – G. DE NITTIS"

Barletta - Via Libertà, 20 - Tel. e fax 0883 531613

CF 90101480722

email: baic89200v@istruzione.gov.it

pec: baic89200v@pec.istruzione.it

<http://www.icdazegliodenittis.edu.it>



CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA

Riferimenti normativi:

-Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2012

-Raccomandazioni relative alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente 2018

LE FINALITA' DELLA SCUOLA

La scuola dell'Infanzia, liberamente scelta dalle famiglie, si rivolge a tutti i bambini dai 3 ai 6 anni d'età ed è la loro risposta al diritto all'educazione.

Ha le sue origini nelle comunità locali (come i Comuni e le parrocchie) e in esse è cresciuta. Oggi si esprime in una pluralità di modelli istituzionali e organizzativi promossi da diversi soggetti: lo Stato, gli ordini religiosi, le associazioni e le comunità parrocchiali; gli enti locali.

Ciascuno di essi ha apportato un contributo originale allo sviluppo della scuola dell'infanzia, per la valorizzazione della collaborazione delle famiglie, per l'innovazione pedagogica e la partecipazione sociale, per la generalizzazione e la qualificazione del servizio.

La storia della scuola dei piccoli, passando dalle iniziali forme di assistenza locale a una diffusione nazionale, resa possibile dall'intervento dello Stato, riassume il percorso di crescita e affermazione di una cultura che dà valore all'infanzia.

La scuola dell'infanzia è oggi un sistema pubblico integrato in evoluzione, che rispetta le scelte educative delle famiglie e realizza il senso nazionale e universale del diritto all'istruzione. Nelle sue diverse espressioni, ha prodotto sperimentazioni, ricerche e contributi che costituiscono un patrimonio pedagogico riconosciuto in Europa e nel mondo.

Per ogni bambino o bambina, la scuola dell'infanzia si pone le finalità di promuovere *lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e della cittadinanza*.

Sviluppare l'identità significa imparare a star bene e a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato. Vuol dire imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica ed irripetibile, ma vuol dire anche sperimentare diversi ruoli e diverse forme di identità: figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, appartenente a una comunità.

Sviluppare l'autonomia comporta l'acquisizione delle capacità di interpretare e governare il proprio corpo; partecipare alle attività nei diversi contesti; avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; realizzare le proprie attività senza scoraggiarsi; provare piacere nel fare da sé e saper chiedere aiuto; esprimere con diversi linguaggi i sentimenti e le emozioni; esplorare la realtà e comprendere le regole della vita quotidiana; partecipare alle negoziazioni e alle decisioni motivando le proprie opinioni, le proprie scelte e i propri comportamenti; assumere atteggiamenti sempre più responsabili.

Sviluppare la competenza significa imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; descrivere la propria esperienza e tradurla in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi; sviluppare l'attitudine a fare domande, riflettere e negoziare i significati.

Sviluppare il senso della cittadinanza significa scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire i contrasti attraverso regole condivise, che si definiscono attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il primo riconoscimento del diritto e del dovere; significa porre le fondamenta di un abito democratico, eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso del rapporto uomo-natura.

I BAMBINI

I bambini sono attivi, amano costruire, giocare, comunicare e fin dalla nascita intraprendono una ricerca di senso che li sollecita ad indagare la realtà.

Oggi, però, la crescita di ciascun bambino e di ciascuna bambina è resa ardua dalle innumerevoli e spesso contrastanti sollecitazioni comunicative, dai riferimenti identitari e relazioni plurimi, dai tempi contratti che caratterizzano gli ambienti di vita e i rapporti familiari e sociali, dalla solitudine di molte famiglie e dalla carenza per molti bambini di contatti con i coetanei.

Giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: hanno imparato a parlare e a muoversi con autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno appreso ad esprimere emozioni e a interpretare ruoli attraverso il gioco; hanno appreso i tratti fondamentali della loro cultura.

Fra i tre e sei anni incontrano e sperimentano diversi linguaggi, scoprono attraverso il dialogo e il confronto con altri bambini l'esistenza di punti di vista, pongono per la prima volta le grandi domande esistenziali, osservano e interrogano la natura, elaborano le prime ipotesi sulla lingua, sui media e sui diversi sistemi simbolici.

Le loro potenzialità e disponibilità possono essere sviluppate o inibite, possono evolvere in modo armonioso o disarmonico, in ragione dell'impegno professionale degli insegnanti, della collaborazione con le famiglie, dell'organizzazione e delle risorse disponibili per costruire contesti di apprendimento ricchi e significativi.

LE FAMIGLIE

Le famiglie, che rappresentano il contesto più influente per lo sviluppo dei bambini, pur nella loro diversità- perché molteplici sono gli ambienti di vita e i riferimenti religiosi, etici, comportamentali- sono sempre portatrici di risorse che possono essere valorizzate, sostenute e condivise nella scuola, per consentire di creare una rete solida di scambi e di responsabilità comuni.

Il primo incontro con la scuola e con gli insegnanti, nonché l'esperienza scolastica dei figli aiutano i genitori a prendere più chiaramente coscienza delle responsabilità educative che è loro affidata. Essi sono così stimolati a partecipare ad un dialogo intorno alle finalità della scuola e agli orientamenti educativi, per rendere forti i loro bambini e attrezzarli per un futuro che non è facile da prevedere e decifrare. Alla scuola dell'infanzia si affacciano genitori che provengono da altre nazioni e che costruiscono progetti lunghi o brevi di vita per i loro figli nel nostro paese. Essi professano religioni diverse, si ispirano spesso a modelli tradizionali di educazione, di ruoli sociali e di genere appresi nei paesi di origine ed esprimono il bisogno di rinfrancare la propria identità in una cultura per loro nuova. La scuola dell'infanzia è per loro occasione di incontro con altri genitori, per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità.

Le famiglie di bambini con disabilità chiedono sostegno alla scuola per promuovere le risorse dei loro figli, attraverso il riconoscimento sereno delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti ed inclusivi, in modo che ciascun bambino possa trovare attenzioni specifiche ai propri bisogni e condividere con gli altri il proprio percorso di formazione.

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

La scuola dell'infanzia si propone come contesto di relazione, di cura e di apprendimento, nel quale possono essere filtrate, analizzate ed elaborate le sollecitazioni che i bambini sperimentano nelle loro esperienze.

Promuove una pedagogia attiva e delle relazioni che si manifesta nella capacità degli insegnanti di dare ascolto e attenzione a ciascun bambino, nella cura dell'ambiente, dei gesti e delle cose e nell'accompagnamento verso forme di conoscenza sempre più elaborate e consapevoli. L'apprendimento avviene attraverso l'esperienza, l'esplorazione, i rapporti tra bambini con la natura, gli oggetti, l'arte, il territorio e le sue tradizioni, attraverso la rielaborazione individuale e collettiva delle esperienze e attraverso attività ludiche.

Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali.

L'ambiente di apprendimento è organizzato dagli insegnanti in modo che ogni bambino si senta riconosciuto, sostenuto e valorizzato; il bambino con competenze forti, il bambino la cui famiglia viene da lontano, il bambino con fragilità e difficoltà, il bambino con bisogni educativi specifici, il bambino con disabilità, poiché tutti devono saper coniugare il senso dell'incompiutezza con la tensione verso la propria riuscita.

La vita di relazione è caratterizzata da ritualità e da convivialità serena per incoraggiare il bambino a ritrovarsi nell'ambiente e ad averne cura e responsabilità. Le relazioni con le insegnanti e fra i bambini sono un importante fattore protettivo e di promozione dello sviluppo.

La scuola dell'infanzia organizza le proposte educative e didattiche espandendo e dando forma alle prime esplorazioni, intuizioni e scoperte dei bambini attraverso un curriculum esplicito. A esso è sotteso un curriculum implicito costituito da costanti che definiscono l'ambiente di apprendimento e lo rendono specifico e immediatamente riconoscibile:

- Lo spazio accogliente, caldo, curato, orientato dal gusto, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. È uno spazio che parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l'ambiente fisico, la scelta di arredi e oggetti volti a creare una funzionale e invitante disposizione a essere abitato dagli stessi bambini.
- Il tempo disteso, nel quale è possibile per il bambino giocare, esplorare, dialogare, osservare, ascoltare, capire, crescere con sicurezza e tranquillità, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita. In questo modo il bambino può scoprire e vivere il proprio tempo senza accelerazioni e senza rallentamenti indotti dagli adulti.
- La documentazione, come processo che produce tracce, memoria e riflessione, che rende visibili le modalità e i percorsi di formazione e che permette di valutare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo. Lo stile educativo, fondato sull'osservazione e sull'ascolto, sulla progettualità elaborata collegialmente, sull'intervento indiretto e di regia.
- La partecipazione, come dimensione che permette di stabilire e sviluppare legami di corresponsabilità, di incoraggiare il dialogo e la cooperazione nella costruzione della conoscenza.

La scuola dell'infanzia sperimenta con libertà la propria organizzazione, la formazione dei gruppi, delle sezioni e le attività di intersezione a seconda delle scelte pedagogiche, dell'età e della numerosità dei bambini e delle risorse umane ed ambientali delle quali può disporre.

I CAMPI DI ESPERIENZA

IL SÉ E L'ALTRO – Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto.
- È consapevole delle differenze e sa averne rispetto.
- Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista.
- Dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure, gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini.
- Comprende che è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.

IL CORPO E IL MOVIMENTO – Identità, autonomia, salute

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, sa che cosa fa bene e che cosa fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e sana alimentazione.

- Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e destrezza quali correre, stare in equilibrio, coordinarsi in altri giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole, all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri.
- Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.
- Conosce le diverse parti del corpo e rappresenta il corpo in stasi e in movimento.

IMMAGINI, SUONI, COLORI – Gestualità, arte, musica, multimedialità

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino esegue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte.
- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive.
- Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività.
- Formula piani di azione, individualmente e di gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.
- È preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro.
- Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando la voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
- Esplora le possibilità offerte dalla tecnologia per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

I DISCORSI E LE PAROLE – Comunicazione, lingua, cultura

Traguardi di sviluppo della competenza

- Il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico.
- Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzando in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività.
- Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole.
- Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza.
- Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce e apprezza la pluralità linguistica.
- È consapevole della lingua materna.
- Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.

LA CONOSCENZA DEL MONDO –Ordine, misura, spazio, tempo, natura

Traguardi di sviluppo della competenza

- Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti.
- Colloca correttamente nello spazio sé stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

- Si orienta nel tempo della vita quotidiana.
- Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo.
- Coglie le trasformazioni naturali.
- Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.
- Prova interesse per gli strumenti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi.
- È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.
- Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA
1)COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I discorsi e le parole Il sé e l'altro
2)COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I discorsi e le parole Il sé e l'altro
3)COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE,TECNOLOGIA E INGEGNERIA	La conoscenza del mondo
4)COMPETENZA DIGITALE	La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori
5)COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Tutti i campi di esperienza
6)COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
7)COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Tutti i campi di esperienza
8)COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Immagini, suoni, colori Il corpo e il movimento

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE ALFABETICA FUNZIONALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni relative alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo e nuovi scenari 2012.		
CAMPI DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza Comprendere testi di vario tipo letti da altri Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Analizzare e commentare figure di crescente complessità. Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Esprimere sentimenti e stati d'animo. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. Riprodurre e confrontare scritture. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.	Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Principi essenziali di organizzazione del discorso Principali connettivi logici Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante.	Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.
EVIDENZE: Esprimersi in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze Ascoltare le			

comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato Riferire il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti. Eseguire correttamente consegne seguendo istruzioni Inventare semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto Realizzare semplici esperienze di scrittura; scrivere il proprio nome, copiare parole a corredo di disegni, ecc.

SEZIONE B: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE ALFABETICA FUNZIONALE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
LIVELLO A avanzato	LIVELLO B medio	LIVELLO C base
Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti e coesi, quando riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni. Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici. Esprime le proprie opinioni e i propri stati d’animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell’adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato individuando le informazioni esplicite e formulando ipotesi su informazioni implicite, servendosi delle domande orientative dell’insegnante. Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppie) impartite dall’insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso. Invento, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l’interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni. Invento semplici rime e filastrocche. Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e, viceversa, illustra un racconto con sequenze o traducendo l’argomento principale in unica illustrazione. Scrive da solo il proprio nome. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.	Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell’insegnante. Esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Esegue consegne semplici impartite dall’adulto o dai compagni. Ascolta narrazioni o letture dell’insegnante sapendo riferire l’argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali. Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Distingue i simboli delle lettere dai numeri. Copia il proprio nome. Dato un esempio, sa sillabare parole bisillabe o trisillabe piane e, viceversa, udita una sillabazione, ricostruisce la parola.	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell’insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine. Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi. Ascolta narrazioni o letture dell’adulto e individua l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi. Esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni relative alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo e nuovi scenari 2012.		
CAMPI DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	Ricezione orale (ascolto) Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. Produzione orale Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. Presentarsi Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frase in lingua straniera.
EVIDENZE: Utilizzare in modo pertinente parole e frasi standard imparate Recitare brevi e semplici filastrocche, cantare canzoncine imparate a memoria Tradurre semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti Nominare oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti			

SEZIONE B: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
LIVELLI DI PADRONANZA		
LIVELLO A avanzato	LIVELLO B medio	LIVELLO C base
Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Comunica con parole semplici o brevi frasi memorizzate, informazioni di routine; nomina elementi del proprio corpo e del proprio	Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell’ambiente quando l’insegnante li nomina in lingua straniera. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato. Nomina con il termine in	Riproduce parole e brevi frasi pronunciate dall’insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria. Associa semplici parole alle immagini.

ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco, svolgendo semplici compiti secondo le indicazioni date o mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.	lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Riproduce filastrocche e canzoncine.	
--	---	--

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni relative alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo e nuovi scenari 2012.		
CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Individuare le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura. Osservare i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.	Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Individuare la relazione fra gli oggetti Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) Numerare. Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi Comprendere e rielaborare mappe e percorsi Costruire modelli e plastici Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli Descrivere e confrontare fatti ed eventi Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di	Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata Linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Simboli, mappe e percorsi Figure e forme Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura.	Mettere su un'asina del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc.; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc.) Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra" Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicano conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle Eseguire semplici rilevazioni statistiche

	<p>indagine Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni Elaborare previsioni ed ipotesi Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi Costruire modelli di rappresentazione della realtà.</p>		<p>>(sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.</p>
<p>EVIDENZE Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento Osservare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare quantificatori; numerare Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.</p>			

SEZIONE B: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
LIVELLI DI PADRONANZA		
LIVELLO A avanzato	LIVELLO B medio	LIVELLO C base
<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali: prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate. Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale; racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute.</p> <p>Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione. Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; natale=inverno, ecc.).</p> <p>Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti. Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri, in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentante graficamente; individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei. Invento sequenze grafiche spiegandone la struttura. Utilizza correttamente i quantificatori “alcuni”, “una parte”. Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?). Utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici.</p> <p>Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente.</p>	<p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...).</p> <p>Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura. Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p>	<p>Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Sa riferire azioni della propria esperienza, collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall’insegnante. Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...). Riproduce ritmi sonori e grafici. Si orienta con sicurezza nello spazio dell’aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. Colloca gli oggetti negli spazi corretti. Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni. Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).</p>

Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento. Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.		
--	--	--

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni relative alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo e nuovi scenari 2012.		
CAMPI DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI E COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... Individuare e utilizzare il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dall'insegnante Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Realizzare elaborazioni grafiche Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli Visionare immagini, opere artistiche, documentari.	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icone principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...) .	Vedi abilità.
EVIDENZE Con la supervisione dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file, salvare. Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali			

SEZIONE B: Livelli di padronanza	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
LIVELLI DI PADRONANZA	

LIVELLO A avanzato	LIVELLO B medio	LIVELLO C base
Esegue al computer, da solo o in coppia, giochi logici, matematici, linguistici, sotto la guida e la supervisione dell'insegnante. Utilizza con relativa destrezza il mouse per aprire e/o salvare icone, file, cartelle. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini, file multimediali e brevi documentari.	Esegue al computer giochi logici, matematici, linguistici sotto la guida e le precise istruzioni dell'insegnante, familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro. Visiona immagini, brevi documentari.	Esegue al computer semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante. Visiona immagini e rappresentazioni multimediali presentate dall'insegnante.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni relative alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo e nuovi scenari 2012.		
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. Compilare semplici tabelle Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana) Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
EVIDENZE			

Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati Motivare le proprie scelte.

SEZIONE B: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
LIVELLO A avanzato	LIVELLO B medio	LIVELLO C base
<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</p> <p>Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.</p>	<p>Individua, su domande stimolo dell'insegnante, relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.</p> <p>Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, se richiesto, riferisce le più semplici.</p>

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni relative alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo e nuovi scenari 2012.		
CAMPI DI ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità per sviluppare il senso di appartenenza. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Gioca e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità	Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni Rispettare i tempi degli altri Collaborare con gli altri Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, parrocchia...) Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Regole della vita e del lavoro in classe Significato della regola Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).	A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza Realizzare compiti e giochi di squadra e

nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.	Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse Scambiare giochi, materiali, ecc... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni.		che prevedano modalità interdipendenti Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.
EVIDENZE Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole... Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.			

SEZIONE B: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
LIVELLI DI PADRONANZA		
LIVELLO A avanzato	LIVELLO B medio	LIVELLO C base
Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri esprimendo in maniera sempre più adeguata i propri sentimenti. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni. Sviluppa il senso dell'identità personale e sa di vere una storia personale e familiare di cui conosce tradizioni e costumi. Ha raggiunto una prima consapevolezza dei diritti e doveri, delle diversità culturali, e del senso del bene e del male.	Si esprime con frasi brevi e semplici ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui e le regole in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.

Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.	Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. Pone domande sulla propria storia e racconta episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Accoglie e si relaziona con le diversità. Distingue il pericolo e tende ad evitarlo.	
--	--	--

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni relative alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo e nuovi scenari 2012.		
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza Formulare ipotesi di soluzione Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione.	Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.
EVIDENZE: Prendere iniziative di gioco e di lavoro Collaborare e partecipare alle attività collettive Osservare situazioni e fenomeni,			

formulare ipotesi e valutazioni Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

SEZIONE B: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
LIVELLO A avanzato	LIVELLO B medio	LIVELLO C base
Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà e apportando contributi significativi per il raggiungimento di un obiettivo comune. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all’adulto su quale sia migliore, la realizza ed esprime semplici valutazioni sugli esiti. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.	Esegue e porta a termine compiti e consegne. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all’adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Con le indicazioni dell’insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.	Esegue le consegne impartite dall’adulto e porta a termine i compiti affidatigli e Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all’interno della famiglia e nella classe. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni relative alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo e nuovi scenari 2012.		
CAMPI DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI E COLORI; IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura). Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà Usare modi diversi per stendere il colore Utilizzare i diversi materiali	Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea Gioco simbolico Il corpo e le differenze di genere Regole di igiene del corpo e degli ambienti Gli alimenti Il movimento sicuro I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri Le regole dei giochi.	Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale Drammatizzare situazioni, testi ascoltati Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto Copiare opere di artisti; commentare l'originale Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc. Ideare semplici arie musicali

	<p>per rappresentare Impugnare differenti strumenti e ritagliare Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui</p>		<p>spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali. Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori dell'individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date In una discussione con i compagni , individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).</p>
--	--	--	---

	<p>sicurezza Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi Rispettare le regole nei giochi Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>		
<p>EVIDENZE: Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari... Illustrare racconti, film, spettacoli Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati Realizzare giochi simbolici Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce , con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...) Partecipare al canto corale. Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.</p>			

SEZIONE B: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
LIVELLI DI PADRONANZA		
LIVELLO A avanzato	LIVELLO B medio	LIVELLO C base
Utilizza il linguaggio del corpo, la mimica, i gesti e il linguaggio simbolico per esprimere sentimenti ed emozioni. Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio, valutandoli secondo il proprio gusto estetico personale. Pone domande su di essi, sulla loro funzione e li rappresenta sotto forma di disegni e manufatti plastici. Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione. Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale. Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati; utilizza le note musicali nella produzione sonora, pur non trattandole come lettura o grafia. Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.	Utilizza il linguaggio del corpo, la mimica, i gesti e il linguaggio simbolico per esprimere sentimenti ed emozioni. Racconta storie attraverso la drammatizzazione e i giochi simbolici. Si esprime attraverso il disegno intenzionale o le attività plastico-manipolative, usando diverse tecniche coloristiche e rispettando i contorni definiti. Assiste a piccoli spettacoli, con interesse, partecipa alle vicende dei personaggi e le riferisce. Esprime semplici giudizi e gusti personali davanti a spettacoli, opere d'arte e musicali. Riproduce suoni ascoltati, sequenze canore e ritmiche con la voce e materiali strutturati. Riproduce canzoncine anche in coro.	Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti. Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.